

Índice

Introducción. Videojuegos del presente para un futuro que se construye en el pasado	9
<i>Salvador Gómez-García y Antonio César Moreno Cantano</i>	

BLOQUE I.

¿CÓMO HABLAN LOS VIDEOJUEGOS?

REFLEXIONES SOBRE EL POTENCIAL IDEOLÓGICO DE UN NUEVO MEDIO

1. Reflejo de las ideologías a través de las mecánicas	15
<i>Roldán García</i>	
2. El videojuego como transmisor de ideas sociales y políticas	37
<i>Adrián Suárez</i>	
3. Interactividad y narrativa: los videojuegos como espejo social	55
<i>Paula Sánchez</i>	
4. Realismo social y metáforas fantásticas	79
<i>Ramón Méndez</i>	

BLOQUE II.

VISIBILIZACIÓN IDEOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS: ESTUDIOS DE CASO

5. El surgimiento de la detective: género negro y mujeres en la industria del videojuego	107
<i>Daniel Escandell y Miriam Borham</i>	
6. Videojuegos y violencia de género. ¿Catalizadores del cambio o perpetradores de violencia?	129
<i>Marianne Fuchs</i>	

- | | | |
|----|--|-----|
| 7. | Videojuegos y cultura de la memoria en el marco de las racionalidades políticas neoliberales | 147 |
| | <i>Daniel Muriel</i> | |
| 8. | El impacto social de McDonald's a través de un «serious game» | 165 |
| | <i>Giuliano Tardivo y Eduardo Díaz</i> | |

BLOQUE III.

LA CONSTRUCCIÓN DE IMAGINARIOS POR PARTE DE LOS VIDEOJUEGOS: PROCESOS POLÍTICOS E INSTITUCIONES

- | | | |
|-----|--|-----|
| 9. | El papel del videojuego de guerra en las relaciones internacionales. | 181 |
| | <i>Alberto Venegas</i> | |
| 10. | <i>Tom Clancy's The Division</i> : ideología y miedos de la derecha conservadora de Estados Unidos | 199 |
| | <i>Ruth García, José Iván San José Vieco y Begoña Cadiñanos Martínez</i> | |
| 11. | Papel de los videojuegos en el desarrollo de la educación literaria: intertexto lector y análisis de estructuras narrativas. | 219 |
| | <i>Rocio Serna y José Rovira</i> | |
| 12. | Los <i>camisas rojas</i> en el mundo digital: la crisis política venezolana y su recreación video-lúdica. | 245 |
| | <i>Antonio César Moreno Cantano</i> | |

BLOQUE IV.

LA LECTURA DEL PASADO DESDE EL PRESENTE INTERACTIVO. VIDEOJUEGOS E HISTORIA

- | | | |
|-----|---|-----|
| 13. | <i>Metal Gear</i> : el pasado como explicación al presente. | 263 |
| | <i>Rubén García</i> | |
| 14. | El aprendizaje en el aula universitaria del conflicto israelí-palestino a través de <i>Liyla y las sombras de la guerra</i> : una experiencia real. | 279 |
| | <i>Ana María Martín y Silvia Verano</i> | |
| 15. | Más allá de la Guerra Fría: la imagen de la URSS en los videojuegos desde la óptica estadounidense. | 305 |
| | <i>Jesús Sahuquillo</i> | |